작성자: 2017180013 박지용

팀명 : 트레저 헌터

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 08.09 ~ 08.15 | 지도교수 | (서명) |
| 이번주 할일 요약 | ai 구현 추가 | | |

<구현내용>

\* 아군ai 학습데이터

->방어

1. 블레이드가 해당공격을 방어하면 데이터가 쌓인다.

- 공격을 n번 방어하면 n\*10% 확률로 ai가 방어한다.

->공격

2. 블레이드의 스킬공격성공 횟수를 쌓는다.

- 스킬을 n번 적중하면 n\*10% 확률로 ai가 스킬을 사용한다.

보안 -> 스킬 적중 횟수에따라 스킬사용 빈도수를 증가한다.

Ex) 3회 적중시 10초에 한번

5회 적중시 7초에 한번

7회 적중시 5초에 한번

->데미지증가

3. 최종 보스 플레이 타임에따라 ai의 데미지가 증가한다

- 오래 버틸수록 데미지증가 20초이상 버티면 데미지\*2

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 해결방안 |  |
| 다음기간 |  |
| 다음주 할일 |  |
| 지도교수 Comment | ... |